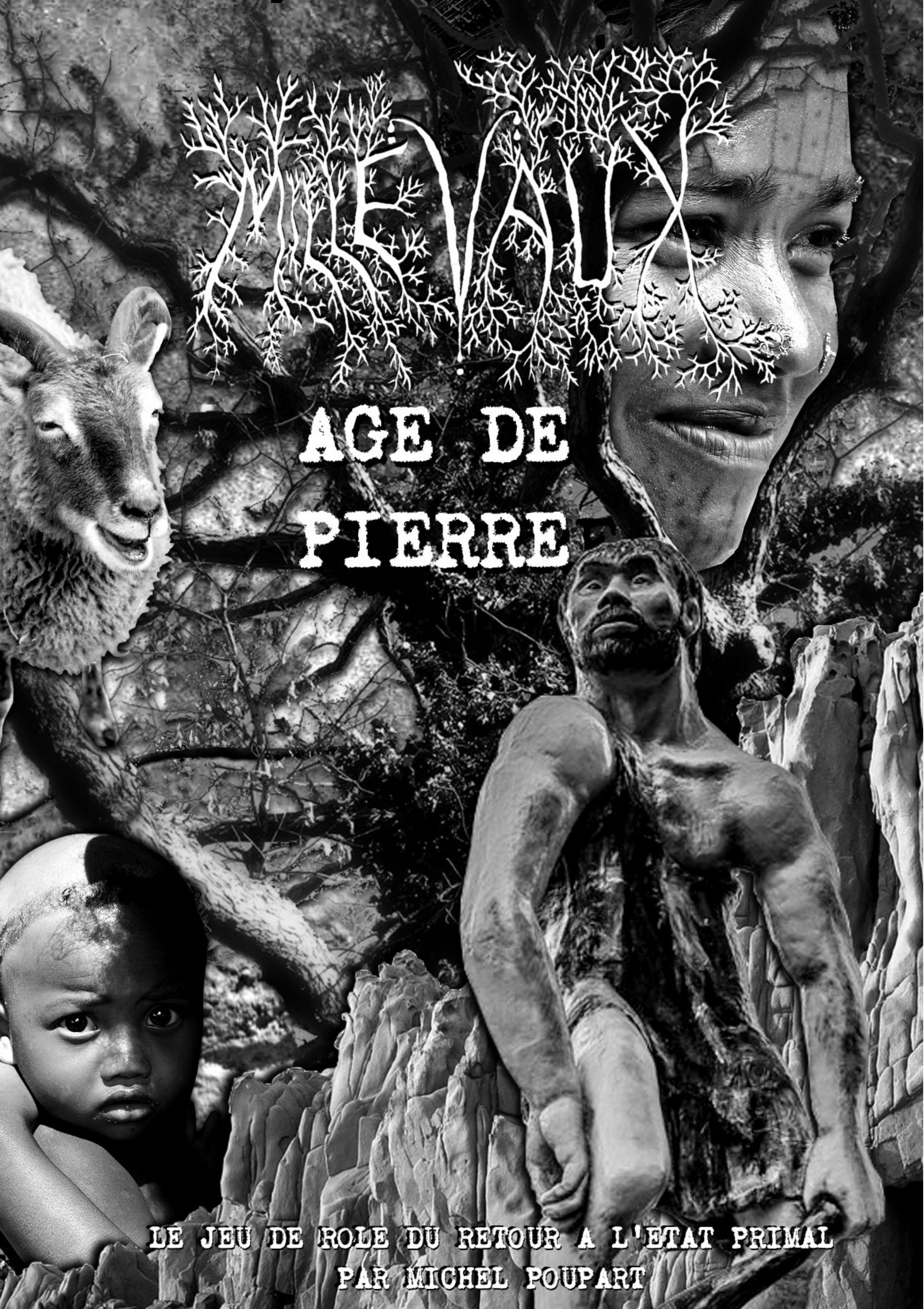

MILLEVAUX
AGE DE PIERRE
LE JEU DE ROLE DU RETOUR A L'ETAT PRIMAL
PAR MICHEL POUPART

MILLEVAUX : AGE DE PIERRE

L'univers (par Thomas Munier) :

+ Les hommes sont retournés à l'état **primal**.
+ La **forêt** et les **animaux** sont plus forts qu'eux.
+ La **mémoire** et la **raison** s'effritent comme l'argile au soleil.
+ L'**emprise** est une force **sauvage** qui peut **transformer** toute chair, toute plante, toute pierre.
+ L'**égrégore** est le monde des **peurs** et des **rêves** qui envahit la nature.
+ Les **horlacs** sont des **monstres** qui **chassent** les hommes dans les trois mondes : la **nature**, les **rêves** et les **forêts limbiques**.

Les regles (par Michel Poupart) :

+ Ce jeu se pratique avec **2d6** et une réserve de **pierres** (des **bleues**, des **rouges** et des **grises**). Ces pierres peuvent être n'importe quoi : des graviers ou des bouts de bois trempés dans la peinture, des pièces de Légo de la bonne couleur, des morceaux de papier colorés, des dés...

+ Les joueurs utilisent une feuille pour noter leur **description**, leur **objectif personnel** (qui peut - doit ? - être **secret**) et ils définissent ensemble un **but commun** à leur équipe (qui peut être simplement de se débarrasser de leurs poursuivant, de trouver un objet précis, ou de s'évader d'une prison souterraine).

+ Chaque joueur reçoit **trois pierres bleues et trois pierres rouges** pour former la **réserve** de son personnage.

+ Quand un personnage agit, son joueur lance 2d6. Si les deux dés affichent un résultat **pair**, l'action est **réussie** (elle est même **critique** en cas de **double**, en mode : **Oui, et**...). Si un des dés et **pair** et l'autre **impair**, c'est une **réussite limite**, la situation est **ambiguë**, l'action est réussie mais au prix d'une **perte** ou d'une **blessure** (mentale ou physique), c'est le fameux : **Oui, mais**... Si le résultat des deux dés est **impair**, l'action est un **échec** (**critique** en cas de **double**, le célèbre : **Non, et** en plus tu te manges...)

+ Quand un personnage **réussit** son action, il gagne **1 pierre grise** (2 en cas de **critique**).

+ Quand un personnage obtient une **réussite limite**, le joueur peut accepter la perte ou la blessure ou la **refuser** et transformer sa demi-réussite en réussite totale, soit en **donnant** au MJ une de ses **pierres grises**, soit une **pierre rouge** (pour une action de **combat**), soit une **pierre bleue** (pour les autres **actions**) s'il ne peut ou ne veut pas donner de pierre grise.

+ Quand un personnage obtient un **échec** à son action, il doit subir la **perte**/la **blessure** et **donner** une de ses **pierres rouges ou bleue à un autre personnage** (au choix du joueur) de l'équipe (pas à un PNJ - sauf en cas de solo). Une **rouge** en situation de **combat**, une **bleue autrement**. Le joueur peut **éviter** cette perte en donnant une **pierre grise** au MJ (2 pour racheter un échec **critique**). Mais là aussi, il peut accepter de perdre une pierre rouge ou bleue pour conserver ses pierres grises.

+ Deux joueurs peuvent **s'allier** pour réaliser une action. En cas de **réussite**, ils gagnent **chacun une pierre grise** et ils peuvent **échanger** entre eux chacun une (et une seule) **pierre rouge ou bleue**. En cas de **réussite limite**, l'un des personnages uniquement subit **l'effet négatif** (une blessure ou une perte) et l'autre **donne une de ses pierres** (grise, bleue ou rouge) au MJ. En cas d'**échec,** ils subissent **tous les deux les effets** et ils doivent tous les deux donner une de leurs pierres à un autre personnage (au MJ s'ils ne sont que deux à la table).

+ Un personnage peut provoquer un **effet magique** en dépensant une **pierre** (**rouge** pour un effet **agressif**, une **bleue** pour le **reste** : guérir une blessure, invoquer un fantôme...)

+ Les **événement extérieurs** (chutes, noyades, poisons...) et les **attaques magiques** menées par les PNJ provoquent des **blessures**, mais les personnages peuvent les **éviter** en dépensant des **pierres bleues ou rouges** (une, deux ou trois suivant la **puissance** des attaques). Mais si ces effets demandent un **jet de sauvegarde** (un jet d'esquive pour éviter une pierre au dernier moment, un jet de constitution pour résister à un poison...), la lecture du résultat de ce test est la même qu'une action.

+ En dépensant **2 pierres grises** un joueur peut **acheter 1 pierre rouge ou bleue** qu'il ajoute à la réserve de son personnage. Et cela n'importe quand dans le jeu.

+ Les **pierres** représentent l'**équilibre physique et mental** du personnage. Quand le nombre de pierres bleues et rouge et **identique**, il va **bien**. Si les pierres **bleues sont plus nombreuses que les rouges**, il devient **apathique** et sombre dans la dépression, la schizophrénie ou même la catatonie. À l'inverse, si les **pierres rouges sont plus nombreuses**, le personnage devient **irritable**, puis agressif, puis violent et enfin il passe en mode tueur psychotique. Quand le nombre de pierre d'une couleur devient **égal ou supérieur au double de l'autre**, le personnage développe des signes visibles de **pathologie mentale**.

+ Quand la **réserve** d'un personnage devient égale à **0** (plus de pierres rouges et bleues et plus aucune pierre grise pour pouvoir en racheter), il **meurt**, de même s'il subit trop de blessures successives (selon une limite fixée par le MJ).

+ Les joueurs **se donnent des pierres** bleues et rouges entre-eux, cela pour éviter qu'un personnage malchanceux ne meure trop vite. L'échange de **pierres grises** est lui totalement **interdit**. Seuls les personnages qui ont réussi leurs actions en gagnent - et ils les gardent pour leur seul usage. Il n'y a pas de limite supérieure au nombre de pierres rouges bleues ou grises que peut posséder un personnage dans sa réserve.

+ Un joueur peut **purger** son personnage à tout moment (il **vide** totalement sa **réserve** de toutes les pierres, y compris les grises et il ne garde qu'**une pierre rouge et une bleue**). Cela à deux effets, il revient à l'**équilibre** (et donc, il n'est plus mentalement dérangé) et il passe au même moment dans la **forêt limbique**. Avant de pouvoir **sortir** de la forêt limbique, le personnage devra pouvoir **dépenser une pierre rouge et une bleue**. Donc, soit il gagne de nouvelles pierres en agissant (et en réussissant ses actions) dans la forêt limbique, soit il en ressort en dépensant ses deux dernières pierres - et il meurt aussitôt.

+ Note : C'est là le second effet kiss cool de la règle d'**échange** de pierres entre les personnages. En plus de provoquer des **déséquilibres** entre-eux (et de créer ainsi une **tension** dans l'équipe), il est évident que les personnages qui vont donner des pierres aux autres membres du groupe vont faciliter leur sortie de la forêt limbique - tout en se condamnant à y rester eux-même pour toujours. Dans ce genre de situation, les joueurs ont souvent tendance à vouloir passer en mode **narratif** et éviter ainsi les pertes dues aux **échecs**. Mais c'est là que le MJ va les regarder avec un grand sourire et leur rappeler qu'il faut faire des jets de dé pour gagner des **pierres grises**, et que sans pierres grises...

+ Considère ce jeu comme libre de droits. Tu peux donc en faire ce que tu veux, je ne pose aucune condition (sauf l'habituel crédit écrit en petits caractères dans un coin de la dernière page). Tu peux y ajouter tout ce qui te plaira : Une **table aléatoire** des **folies**, une autre des **objets fétiches** (chargés d'**égrégore** - ou pas) des personnages et même un système de **compétences** (trouve leur un nom original, genre : Les trucs que je sais faire, ou mes **douances**). Quand un héros réalise une **action** en lien avec une de ses **compétences** il ne peut **pas faire d'échec critique** (ou bien le degré de réussite du test est augmenté d'un degré : Les échecs critiques deviennent de simples échecs, les échecs deviennent des réussites mitigées, les réussites mitigées des réussites entières et les réussites des critiques - mais cela tend vers du grosbillisme échevelé).

Les forets limbiques (par Thomas Munier)

Les forêts limbiques ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. **Ici, tout est en négatif**. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées. L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers qui nous appellent et nous trompent. Parfois, on arrive dans des **endroits qui ressemblent à nos souvenirs**, les plus tristes ou les plus heureux.

Des feuilles commencent à bourgeonner sur le corps des personnages, symbolisant leurs ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde.

Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants, les vivants couchent avec les morts pour se réchauffer d'un hiver sans température.

Après une errance qui dure une minute ou cent ans, on trouve son chemin. On sort en passant dans un nouvel arbre, dont le creux est organique et humide, une matrice. Et si l'on a de la chance, on arrive exactement où on voulait être. Si l'on a de la chance...

Malgré ces dangers, des braves et des fous tentent l'aventure de passer dans les forêts limbiques, pour parler à leurs proches disparus, retrouver un ami égaré, subir une initiation, avoir des visions rituelles, se cacher d'un prédateur ou tenter un voyage impossible. Et les **horlacs** qui naissent dans la froideur de cet endroit passent à leur tour dans la nature et dans les rêves.

Les forêts limbiques sont un monde fait d'égrégore, de cauchemars et de fantasmes. On raconte qu'on peut y accéder en rentrant dans des **arbres creux**, que l'on trouve pour peu qu'on soit assez sensible à l'égrégore.

Les **chamanes** connaîtraient des **potions** pour s'y rendre, et certains **passeurs** prétendent pouvoir vous les faire traverser. On prétend que les forêts sont un **raccourci** pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre **volonté**. La **traversée** est rapide, mais périlleuse. Parfois, il faut payer son entrée en **sacrifiant** des souvenirs et des **horlacs** hantent ce monde, certains sont faits de vos plus grandes peurs, d'autres sont plus génériques : Des **raies manta** qui se nourrissent de nos pensées, ou ce **grand cerf livide** dont les bois sont faits de bras entremêlés.

Le domaine du Cerf Blanc (par Michel Peupart)

Il existe dans la forêt un endroit "paisible" une petite région montagneuse où l'influence négative de l'emprise ne s'exerce pas. Cette contrée ressemble à un pays rêvé. L'herbe y est verte, les arbres n'y sont pas malades, le ciel est clair et le soleil y est agréablement chaud tous les jours de l'année. Ce "pays vif" est en fait une petite "dimension parallèle" créé par une entité née de l'égrégore : **Le Cerf Blanc.**

Celui-ci est un esprit "positif", un être de lumière protecteur, guérisseur et bienveillant. Du moins, c'est que s'il semble être. Mais il ne survit dans le milieu hostile - pour le moins - qu'en suivant des **lois très contraignantes**. Son domaine est **fermé**, tous ceux qui y entrent, (animaux ou humains), n'en sortent plus jamais. Une fois que des **égarés** sont entrés dans son univers, ils y restent **prisonniers**.

Ce territoire peut se résumer à un **massif montagneux** entouré par une **forêt**, ou être aussi grand que la Terre elle-même, (ou même plus). Les égarés qui se retrouvent piégés dans cet espace non euclidien (d'où il semble impossible de s'évader) doivent rejoindre une des deux communautés de survivants qui y résident : Le peuple de la pierre et le peuple du bois.

+ Les petites communautés du **Peuple de la Pierre** sont formées par ceux qui ont acceptées de se soumettre à la volonté du Cerf Blanc (l'existence de celui-ci ne peux pas être contestée, il apparaît souvent dans les **rêves** des **chamanes**). En échange de leur dévotion, cette entité assure à ses fidèles une vie relativement agréable : Ils vivent dans des cavernes, ils trouvent facilement du bois mort pour leurs feux et du gibier en abondance pendant toute l'année. Le Cerf Blanc les protège également de la plupart des effets négatifs que subissent les habitants des Millevaux (les cauchemars, l'amnésie...).

+ Le **Peuple du Bois** est formé par les **rebelles**, ceux qui refusent d'admettre leur condition de prisonniers et qui cherchent à quitter ce monde clos par tous les moyens (y compris par la pratique de la **magie**). Ce sont des **nomades** qui vivent dans des conditions encore plus précaires que les habitants des cavernes, ils parcourent sans arrêt les forêts qui marquent les **limites** du royaume du dieu cerf à la recherche d'un **interstice** qui leur permettra de revenir dans leur **monde d'origine**.

+ Ces **passages** (qui ne restent ouverts que quelques **minutes**) existent bien, mais le plus souvent, ils sont ouverts par des **horlacs** venus de la **forêt limbique** qui viennent agresser les habitants du domaine du Cerf Blanc. Le plus souvent ces monstres ne peuvent pas être combattus directement et un des membres du groupe devra attirer l'attention du **prédateur** (et se sacrifier) pour permettre aux autres de franchir le seuil qui les ramènera dans leur univers d'origine.

Un amour eternel (par Michel Peupart)

Rhag et Dyem sont tombés amoureux au premier regard. Quand leur fils **Liin** a eu cinq ans, le clan a connu une **année** de douleurs. L'**hiver** a été long et la **famine** et les *maladies* on fait de nombreuses victimes. Mais c'est aussi le moment ou Rhag est devenu le nouveau **chef** du village, il a réussi à protéger son peuple des pillards et il a réuni les meilleurs chasseurs pour affronter et tuer l'**ours à trois cornes** qui s'approchait de leur caverne pendant la nuit sur la grande plaine enneigée.

Avec le retour du **printemps**, une nouvelle ère de **prospérité** s'annonçait pour les habitants de la caverne de la pierre bleue, jusqu'au jour du drame. Une nuit, des **hommes des bois** sont entrés dans l'abri pour voler de la nourriture et Dyem a été tuée par un **vagabond**. Rhag et d'autres membres de sa famille ont alors décidé d'aller contre la volonté du **Dieu Cerf** et ils ont cherchés un moyen de ramener Dyem parmi les vivants. Pour cela, ils ont emporté son corps jusqu'à la cabane de **Sohoro** un vieil **ermite** à la grande réputation (on le disait **immortel** et capable de ramener les morts à la vie).

Après une longue discussion, le **chamane** accepta de ramener l'âme de Dyem depuis l'autre monde, mais il expliqua à Rhag que le corps de sa femme ne convenait plus pour elle et qu'il aller placer son **âme** dans un réceptacle. Elle y resterait jusqu'au jour où Rhag trouverait une femme qui accepterait d'échanger son âme contre celle de Dyem (qui serait alors pleinement vivante dans son **nouveau corps**). Le sorcier réalisa le **rituel** et il plaça l'âme ramenée des limbes dans une **noix**. Mais il **mourut** aussitôt après, sans avoir expliqué à Rhag comment faire pour transférer l'âme dans un autre corps.

Alors que le chef pleure et cède au désespoir, voici que la vieille **Mivane** (la **guérisseuse** du clan) vient à sa rencontre. Elle lui explique que le dieu cerf lui est apparu dans une **vision** pour lui donner un message. Il se trouve que le vénérable Sohoro n'est pas tout à fait mort. Son **esprit** se trouve à présent dans la **forêt limbique**. Si Rhag est assez motivé pour le retrouver, celui-ci pourra répondre à ses questions et l'aider à ramener l'esprit de sa femme dans un corps vivant.

Rhag et quelques membres de sa famille vont partir à la recherche d'une **ouverture** à la limite du domaine du cerf (et devenir à leur tour des hommes des bois pour un temps). Une fois l'ouverture entre les mondes passée (après un combat avec la **créature** née de l'égrégore qui a ouvert la brèche), il va parcourir les forêts limbiques et retrouver Sohoro. (Il le trouvera dans le **lieu de son désir**, c'est à dire un nouvel ermitage presque impossible à atteindre). Après avoir fait passer une série d'épreuves initiatiques à Rhag, le sorcier lui révélera que pour revoir sa femme, il va devoir s'aventurer dans le grand monde, un lieu étrange, différent du royaume du Cerf Blanc où les hommes vénèrent de nombreux **dieux impies**, se déplacent avec des

machines en métal et cachent leurs visages avec des **masques de cuir noir**.

C'est dans cette **contrée dangereuse** qu'il devra trouver un petit animal appelé un **ver gris**. Une fois le ver introduit dans la noix, il va en manger l'intérieur et absorber l'âme de Dyem en même temps. Rhag devra ensuite trouver une **femme** dont l'apparence lui conviendra et faire entrer le ver gris en elle en pratiquant une **entaille** sur sa nuque. En quelques heures, la bête va progresser jusqu'au cerveau de son hôtesse. Il prendra son âme en lui et il la remplacera par celle de Dyem (si tout se passe bien).

Une fois réunis, les deux amoureux pourront essayer de fuir les Millevaux pour revenir dans le domaine du Cerf Blanc (mais ceci est une autre histoire).

La malediction du Dieu Cerf (par Michel Poupart)

Cette petite **aventure** se déroule entièrement dans le domaine du Cerf Blanc, elle est dédiée à un groupe d'**habitants des cavernes** de type **combattant** (chasseurs, trappeurs, archers, guerriers, champions...) Les chasseurs du clan de l'**abri de la Pierre Bleue** sont confrontés à un monstre (une sorte de **tigre géant**) alors qu'ils reviennent de leur journée de chasse. Ils l'affrontent et le tuent, (la créature disparaît alors en quelques instants, consumée par une sorte de **feu intérieur**).

Le lendemain, une **malédiction** frappe la communauté. Le ciel se couvre, une **puanteur** se répand dans l'air, la nourriture se met à **pourrir**, les enfants tombent tous **malades** et leurs mères ne savent plus que **gémir**. Pendant la nuit, le **chamane** de la tribu a été contacté par le **Cerf Blanc**. La veille, les chasseurs n'ont pas tués un monstre venu de l'extérieur du domaine, mais une **incarnation** du dieu cerf, un de ses **enfants**. Le seul moyen de lever la malédiction est pratiquer le rituel du **don de vie**. Le cerf exige un **sacrifice** pour apaiser sa colère. **Par chance**, la victime n'a pas besoin d'être un membre du clan.

Le chef et ses adjoints vont donc partir à la recherche d'un homme ou d'une femme appartenant à une autre tribu (ou d'un homme des bois) - qu'ils devront capturer et conduire à la **table du sang**, le lieu consacré aux sacrifices. Mais une fois arrivés au **temple** (un cercle de menhirs hauts de deux à trois mètres qui entourent un autel fait de trois blocs de granit), une **mauvaise surprise** attend le groupe : Une **entité** venue de la **forêt limbique** s'est installée dans le cercle. Son aspect physique est celui d'une **araignée géante**. La créature a entouré les pierres levées de voiles de toile blanche et elle se tient sur l'autel, où elle utilise l'**égrégore** accumulée par les sacrifices pour créer des centaines de **petites araignées** (celles-ci ne font qu'un mètre de large) qu'elle répandra à travers tout le domaine du cerf quand elles seront arrivées à maturité.

Le chef du clan devra alors faire un **choix difficile** : L'entité est d'une taille

imposante, mais elle est intelligente et elle va préférer **négocier** avec les humains plutôt que les combattre (sauf si elle y est obligée). L'**âme** (l'étincelle de conscience) qui a donné naissance à l'araignée était celle d'un **explorateur** qui s'est perdu dans les limbes. Son plus vif désir étant de retrouver un **corps humain**, l'araignée va proposer que la victime prévue pour apaiser le dieu cerf lui soit donnée. Elle pourra alors utiliser un **rituel** qui permettra à son esprit de s'incarner en elle. (Une fois qu'elle sera redevenue humaine, les pouvoirs de l'entité seront affaiblis et il sera possible de la contrôler, en l'entravant et en la droguant avec des hallucinogènes).

Mais si cet échange se fait, le Cerf Blanc (dont l'attention est fixée sur le cercle de pierre) va en prendre ombrage et provoquer aussitôt une terrible tempête. Une grande **tornade** va apparaître en une minute et se diriger vers l'autel. Seul un sacrifice immédiat pourra mettre fin à ce commencement de fin du monde. Le corps de l'étranger ne sera pas approprié (il est **corrompu** - et il ne se laissera pas faire de toute façon). Le chef de l'expédition devra donc choisir la **nouvelle victime** parmi les membres de sa famille (ou se sacrifier lui-même) pour arrêter la colère du dieu.

Si les chasseurs préfèrent combattre l'entité, ce combat sera difficile et mortel. Les survivants pourront finalement vaincre leur ennemi, mais au prix de nombreuses blessures et de nombreuses pertes (physiques et mentales).

Une fois le sacrifice réalisé, le Cerf Blanc libérera le clan de la malédiction (mais celui-ci sera confronté à une **vendetta** si la victime appartenait à une des communautés voisines).

Le cor de Cernunos (par Michel Poupart)

Aran Tête de Fer est un homme marqué par le destin. Il a réussit l'impossible en unifiant tous les clans du peuple du bois et en se faisant attribuer le titre de "roi des aulnes". Il a libéré un prisonnier pour que celui-ci apporte un message aux chefs des tribus du peuple de la pierre. Aran leur demande de se réunir à la caverne de la Pierre Bleue (qui est le lieu d'habitation le plus proche de la Grande Forêt) pour négocier un traité de paix. Des milliers d'hommes vont donc former deux camps autour de la colline rocheuse pendant quelques jours. Le seigneur des forêts va faire une étrange proposition au serviteurs du dieux cerf : Un chamane lui a révélé le moyen de mettre fin à l'*hiver perpétuel* qui règne dans le domaine du Cerf Blanc depuis des années et qui rend la vie de ses habitants presque impossible. Dans une vision, il a découvert que le Cerf n'est que la représentation matérielle du dieu qui a créé cet univers. Celui-ci a autorité sur toute chose dans le domaine et s'il est possible d'attirer son attention, il va assurément agir pour rétablir le cycle normal des saisons. Le shamane à donné une précision : Le palais où résidait le dieu Cernunos se trouve au "centre du monde". Il en est partit depuis longtemps, mais il y a laissé un objet particulier, son cor de chasse. Il suffira de souffler dans ce cor pour qu'il réponde à cet appel. Mais atteindre la résidence du dieu ne sera pas facile. Tous les habitants du domaine connaissent le *centre du monde*, c'est une forêt isolée qui forme un cercle parfait au delà des montagnes. Personne n'ose sy aventurer, ni même couper la moindre branche d'un de ses arbres, car tous ceux qui s'en approchent ressentent l'aura de menace et de terreur qui rayonne d'elle. Un sentier s'ouvre pourtant à son orée, celui-ci est droit et il se dirige directement vers ses profondeurs - mais aucune des personnes qui ont été assez téméraires (ou assez folles) pour s'y risquer ne sont jamais revenues.

Aran désire monter une expédition pour vérifier l'existence réelle du palais (et du cor), et pour éviter qu'une éventuelle rencontre avec un "dieu" ne se fasse au profit d'un seul des peuples, il propose que le groupe de braves soit composé de membres des clans du bois et de la pierre à part égale.

La suite de l'aventure dépend des décisions prises par le maître de jeu. Il est possible que le cor de Cernunos se trouve bien au cœur de la forêt des périls, et il est aussi possible que le dieu réponde à l'appel des héros. Mais les ruines de l'ancienne résidence du dieu peuvent aussi être totalement vides (la seule construction encore intacte que les personnages y trouveront sera un bassin remplis d'une eau noire dans laquelle brillent des étoiles - il s'agit d'un passage vers les forêts limbiques. Il s'y trouve peut-être un endroit où les attend l'objet qu'ils recherchent).

Dés qu'ils seront entrés dans la forêt, les braves devront réussir plusieurs épreuves qui mettront leurs vies et leur santé mentale en jeu. Voici quelques exemples de difficultés et d'adversaires qu'ils devront affronter :

+ Le gardien du seuil : Les héros vont arriver dans une clairière d'où partent plusieurs sentiers. Un vieil homme assis sur un trône de pierre se te tien à la croisée des chemins. Il tient un bâton dans sa main et son visage est dissimulé par la capuche de sa longue cape (qui peut être de couleur jaune si vous voulez ajouter une *référence* à cette scène). Il va se lever et annoncer qu'il 'indiquera la bonne direction qu'à ceux dont les intentions sont "pures" Il ajoutera ensuite un avertissement : Les membres du peuple de la pierre l'entendront dire que leurs compagnons issus du peule du bois ont l'intention de les trahir et de les tuer quand ils auront trouvé le palais des dieux (les membres du peuple du bois entendront de le côté la déclaration inverse). Le gardien n'est au final qu'un magicien de pacotille. Si les personnages n'écoutent pas ses paroles et le rudoient un peu, il leur dira quel est le chemin à suivre pour progresser dans la forêt.

+ Un choix difficile : Les héros vont devoir choisir entre s'aventurer dans une partie de la forêt envahie par des toiles d'araignées (et affronter les araignées géantes qui y prospèrent) ou contourner leur territoire en se risquant dans des tunnels. Ces passages souterrains semble n'être que de simples boyaux naturels (des entrées de mines) dans un premier temps, mais ils conduisent rapidement à des infrastructures artificielles (des couloirs de maintenance remplis de conduites de vapeur et de câblages électriques, des voies de métro où circulent des trains automatiques totalement vides...) Ces tunnels sont encore plus ou moins éclairé par des lampes en fin de vie et il est possible d'y faire des découvertes (des armes que les braves pourront utiliser : Des arcs et des flèches ou des javelots, de la nourriture, d'étranges objets rectangulaires qui produisent de la lumière ou qui *parlent* quand on appuie dessus...) Décidez librement de la nature des créatures qui résident dans ces profondeurs : Des fantômes, des mutants radioactifs, des *hommes gris* (des soldats portant des uniformes et des masques à gaz qui vont pourchasser les personnages - et leur tirer dessus avec leurs fusils).

La bête dévorante : Les héros vont être confrontés à une créature terrifiante (par son aspect et par sa taille) qui va les prendre en chasse pour les tuer un par un. Cette entité est en fait une concentration de la peur des personnages (plus ils la fuient et plus elle devient grande et forte). Il suffit que les braves décident de l'affronter et s'avancent vers elle sans aucune peur pour qu'elle recule et se dissipe dans les airs (cette action de groupe demandera un test - que tous devront réussir - et cette rencontre leur assurera de recevoir (au moins) une marque psychologique).

La reine de l'air et des ténèbres : Une fois arrivés dans l'ancienne résidence du dieu, les personnages vont découvrir que tout y est figé dans la glace et le givre. De nombreuses "statues de glace" (qui représentent des animaux, des humains et des créatures hybrides) se trouvent dans la cour intérieure du château (dont vous devrez définir l'aspect : Celui d'un véritable palais de conte de fées, un arbre géant au tronc parcourut d'escaliers, un immeuble en ruine, les restes d'un vaisseau spatial...)

C'est là qu'ils vont rencontrer la **reine de l'air**, l'entité qui veille sur les artefacts que Cernunos a laissé après lui quand il a rejoint une autre dimension). Cette créature peut prendre toutes les formes et elle séduit ses visiteurs avec mille ruses, toujours dans l'objectif de les conduire à leur perte. Rien ne la distrait plus que de voir les intrus s'entre-tuer ou sombrer dans le désespoir et la folie - et il lui suffit de toucher ceux qui ont résisté à son pouvoir de séduction pour les changer en statues de glace. La gardienne du palais va commencer par créer des illusions qui vont séparer les membres du groupe dans le dédale des cours et des salles du château, (n'hésitez pas à ajouter toujours plus de brume artificielle pour cette scène) elle va ensuite les aborder un par un sous l'aspect d'une ravissante princesse (ou celle d'un beau prince) et leur proposer de les conduire jusqu'à sa chambre (où se trouve aussi l'objet qu'ils recherchent), mais à la condition que son élu (ou élue) tue tous ses compagnons. Par chance, la reine de l'air n'est pas invulnérable - même si seule une arme unique peut lui infliger de réels dommages (choisissez la façon dont les héros vont la découvrir : Lors d'une brève incursion dans la forêt limbique, en explorant le palais (un des braves va remarquer une dague à la lame rougie par un feu interne posée sur un autel), lors d'une rencontre faite précédemment dans la forêt...) Considérez qu'il est impossible de tuer cette entité (une fois vaincue, elle se retire dans la forêt limbique pour se soigner et elle reviens veiller sur le palais du dieu après un jour ou deux). La reine peux également ramener à la vie les personnes qu'elle à pétrifiée (elle possède un contrôle mental total sur elles et elle les utilisera pour combattre les personnages).

Le cor de Cernunos est-il bien à l'endroit indiqué par les visions des shamanes ? Les héros sont-ils en mesure de l'utiliser ? Le dieu cornu répondra-t-il à leur demande ? Chaque maître de jeu répondra à ces questions comme il le désire.

Resume du jeu (par Thomas Munier) :

<u>Univers :</u>
hommes, état primal, forêt, animaux, oubli, folie,
emprise, égrégore, horlacs, nature, rêves, forêt limbique

<u>Règles :</u>
+ **Personnage** = description, objectif personnel +/- secret, but commun
+ **Réserve** = 3 bleues + 3 rouges
+ **Action** = 2d6. 2 pairs, double = réussite critique / 2 pairs = réussite / pair + impair = réussite limite / 2 impairs = échec
+ **Réussite critique** = +2 grises
+ **Réussite** = +1 grise
+ **Réussite limite** = réussite + perte/blessure ou réussite pure si dépense de grise (universel) ou rouge (combat) ou bleue (autre).
+ **Échec** = perte/blessure + donner 1 rouge (combat) ou bleue (autre) à un autre personnage ou 1 grise au MJ (2 si échec critique).
+ **Alliance** = Réussite : chacun gagne 1 grise / Réussite limite : l'un reçoit une perte/blessure, l'autre perd une pierre / Échec = chacun reçoit une perte/blessure, chacun donne une pierre à un autre personnage.
+ **Effet magique / annuler 1 blessure** : coûte 1 rouge (agressif) ou 1 bleue (autre).
+ **Accident, attaques physiques ou magiques** = le MJ annonce 1,2 ou 3 blessures ou demande un jet de sauvegarde.
+ **Dépense de 2 grises** = +1 rouge ou +1 bleue.
+ **Équilibre** = bleu égal rouge : bien / bleu > rouge : apathique, dépressif, schyzophrène, catatonique / rouge > bleu : irritable, agressif, violent, tueur psychotique / Une couleur ≥ 2 x l'autre : + 1 pathologie mentale.
+ **Réserve vide ou trop de blessures** = mort.
+ **Don** = don bleues et rouges autorisé, don grises interdit.
+ **Purger** = réserve tombe à 1 rouge + 1 bleue + 0 grise, équilibre repasse à « bien », passage dans les forêts limbiques (pour en sortir : -1 rouge, -1 bleue).
+ **Douance** = pas d'échec critique, résultats éventuellement augmentés d'un degré.

Mon personnage :
Description :
Objectif (secret O/N) :
But commun :
Douance :
Pertes :
Blessures :
Équilibre :
Pathologies mentales :
Rouges : Bleues : Grises :